

FEDERICO VALERI

DYLAN DOG

e la casa dei sospiri

sceneggiatura per
ONSTAGE![©]
Il gioco dell'attore



ONSTAGE!®

DYLAN DOG
e la casa dei sospiri

di Federico Valeri

*Sceneggiatura per On Stage!
ispirata al celebre fumetto
di Tiziano Sclavi © Bonelli Editore*





PROTAGONISTI

Dylan Dog
Groucho
Mr. Jonathan Winthrope
Ms. Alicia Winthrope
Reverendo Rufus Donovan
Alan Sullivan
Malcom Reed
Mrs. Olivia Karloff

COMPARSE

Prof. Hans Durkheim
Dottor John Cabott



Prologo

Per introdurre la sceneggiatura, il regista leggerà agli attori il seguente brano:

“Dal Sunday Times del 12/9/1998

Lo Strano Caso di Villa Amilton.

Villa Amilton è una caratteristica villetta di campagna situata nella regione dello Yorkshire, vicino alla piccola città di Laytown. In contrasto con l'apparenza quieta e tranquilla, questa casa ha una storia molto travagliata, segnata da fatti strani ed inquietanti ripetutisi più volte nel corso degli anni. A spiegazione di questa fama sinistra le leggende, come in altri casi, si sprecano. C'è chi sostiene che l'abitazione sia stata costruita sopra un antico cimitero druidico, altri che affermano che sia infestata dai fantasmi.

Ma a rinvigorire queste dicerie apparentemente balsane, ci sono i fatti degli ultimi giorni. L'impresa edile "Sullivan & Co." ha venduto la casa ai coniugi Jonathan e Alicia Winthrope. Dopo poche settimane, la coppia ha abbandonato l'abitazione in fretta e furia, manifestando l'intenzione di stralciare il contratto di vendita. I due, infatti, sostengono che Villa Amilton sarebbe infestata da strane presenze che si aggirano nelle stanze spaventandoli a morte. “Chiunque” ci hanno detto “si rifiuterebbe di vivere in un luogo infestato dal demonio”.

L'impresario edile Alan Sullivan si è opposto alle intenzioni dei Winthrope e così ne è nata una controversia legale risolta attraverso la mediazione del parroco di Laytown, il rev. Rufus Donovan: i Winthrope e Sullivan saranno costretti a rimanere a Villa Amilton per una settimana, insieme ad un gruppo di esperti in materia di occulto. Del team faranno parte Dylan Dog, il discusso "indagatore dell'incubo", in compagnia del suo assistente Groucho; il famoso giornalista televisivo Malcom Reed, conduttore della trasmissione "X-Lies" su Channel Four; la nota pranoterapeuta Olivia Karloff, il dottor John Cabott, il professore di etnologia dell'università di Cambridge Hans Durkheim, nonché lo stesso Rev. Donovan.

Se i misteriosi fatti verranno confermati, la casa tornerà ad Alan Sullivan; in caso contrario i coniugi Winthrope saranno costretti a tenersi Villa Amilton contro la loro volontà.”

La scena si apre nel soggiorno di Villa Amilton. Il camino acceso per l'occasione riscalda l'ampio locale. I personaggi sono seduti intorno ad un tavolo. Un notaio sta recitando le formule di rito che ratificano il contratto del caso “Villa Amilton”: “Infine i qui presenti si impegnano in ogni caso a non abbandonare la proprietà, fino al termine del periodo

suddetto, pena il mancato pagamento della cifra stabilita ed il risarcimento per danni...”. Una volta conclusa la lettura raccoglie le firme dei presenti: Dylan Dog, Groucho, Mr. e Ms. Winthrope, il reverendo Donovan, Alan Sullivan, il giornalista Malcom Reed, il professore di Antropologia Hans Durkheim, il Dott. John Cabott e la pranoterapeuta Olivia Karloff.

Ogni personaggio potrà intervenire con qualche breve battuta. Tra un intervento e l'altro dei giocatori, il regista potrà inserire una battuta dei Personaggi non Giocanti.

Hans Durkheim: “Dal mio punto di vista, sarà molto interessante osservare il vostro comportamento in una fattispecie di questo genere”.

John Cabott: “Tutto ciò non mi impressiona. Mi sembra davvero una pagliacciata, una perdita di tempo, una cosa poco seria.”.

Olivia Karloff: “Già sento le voci che parlano. Fuggite finché siete in tempo!!!, mi dicono disperate, FUGGITE!!!...”

Il notaio a questo punto si alzerà dal tavolo e, accompagnato dagli altri personaggi, si recherà alla porta. Prima di uscire si rivolgerà ai giocatori: "Ritournerò tra una settimana. Rispettate le regole e cercate di divertirvi! Dovrei prendermi anch'io una vacanza così! Tutto questo lavoro finirà per uccidermi!". Un tuono, mentre il notaio se ne va'. Inizia a piovere. La scena si chiude.



Consigli per il Casting

Questa rappresentazione è consigliata per un gruppo di 7-8 giocatori (adulti e vaccinati J). In caso i giocatori siano 7, Olivia Karloff può essere utilizzata “come le altre comparse” (a scelta del regista). Se la Karloff è un PNG, allora Sullivan avrà organizzato la messinscena da solo. È sconsigliabile giocare in sei o meno, Satan's Child verrebbe scoperto troppo facilmente.



Notizie Per il Regista

Informazioni da comunicare ai giocatori prima dell'inizio della partita:

- Nessun personaggio ha con sé il cellulare e neanche se ha il controllo della scena potrà inserirlo nel guardarobato. Si tratta di una delle regole del contratto, atta a garantire la sicurezza dei giocatori.
- Occorre specificare ai giocatori che Reed è un giornalista impegnato in una crociata anti-paranormale, pubblicamente conosciuto per il suo proverbiale scetticismo. Conduce un programma su Channel Four intitolato "X-Lies", il cui scopo è quello di mostrare i trucchi che si celano dietro ai presunti fenomeni paranormali.

Informazioni private per il regista:

Jonathan Winthrope, in realtà, altri non è che Satan's Child, un serial killer ricercato da Scotland Yard, con alle spalle 20 assassini, iniziati con l'uccisione di una prostituta ai Docks di Londra. Il regista dovrà impersonare Satan's Child, in quanto (vd. la scheda di Winthrope) ogni qual volta un personaggio si troverà da solo in scena, Satan's Child entrerà per eliminarlo, fuggendo appena qualcuno subentrerà in aiuto dello sventurato. Gli attacchi inizieranno dal secondo atto. I giocatori non dovranno capire esplicitamente che Satan's Child è Robert Winthrope, sebbene potrebbero scoprirlo con le loro indagini nel corso della rappresentazione.

Nei primi atti, tanto per aumentare la suspense, avverrà la morte delle comparse (Durkheim, Cabbot, Notaio e la Karloff nel caso non sia un personaggio giocante): naturalmente la strage sarà ad opera di Satan's Child.

In questo senso, vista la presenza costante di Satan's Child, potrebbe rivelarsi utile escludere dal mazzo la carta “*Longa Manus*”, altrimenti lo svolgimento del gioco potrebbe risultare eccessivamente caotico (a discrezione del regista).

Se i personaggi proveranno ad usare il telefono, allora si accorgeranno che i fili sono stati tagliati: è stato Alan Sullivan.



Scenografie Consigliate

La rappresentazione dovrà svolgersi entro la settimana di "clausura" che va dal 13 al 20 settembre, sebbene non ci siano limitazioni di tempo tra una scena e l'altra (a patto che l'ultima scena si possa svolgere entro non oltre il 20 settembre). Le scene dovranno necessariamente essere rappresentate all'interno della proprietà di Villa Amilton (interni e giardino), perciò le scenografie consentite sono tutti i tipici interni di una villa con molte stanze e gli esterni del giardino.

Giardino	Serra	Camera da Letto	Bagno
Soggiorno	Cucina	Corridoio	Salotto
Garage	Sala dei Giochi	Biblioteca	Terrazza



Copioni dei Personaggi

DYLAN DOG

Tu sei Dylan Dog, l'indagatore dell'incubo. Hai preso contro voglia il caso "Villa Amilton", il tuo quinto senso e mezzo non ti dice niente di particolare. ma l'offerta di quell'affarista di Alan Sullivan (non lo sopporti proprio quell'uomo) era troppo allettante, soprattutto per il tuo conto in banca sempre più in rosso: 2000 sterline non si rifiutano a cuor leggero! Comunque ora sei qui e cercherai di far fruttare al meglio il tuo tempo, Groucho permettendo, indagando su cosa si cela dietro ai "misteri" di Villa Amilton.

L'ispettore Bloch ti aveva proposto di seguire un'indagine molto interessante, quella del serial killer Satan's Child, un satanista invasato con già venti vittime all'attivo, ma hai dovuto rifiutare... può sembrare strano: da quando sei entrato a Villa Amilton non riesci a smettere di pensare a questo caso. Che il folle assassino sia nascosto proprio in questa casa?

Riguardo ai fatti di Villa Amilton, sembra che Malcom Reed sappia qualcosa di cui tu sei all'oscuro, dunque potrebbe darti qualche dritta. E' vero, Reed è uno scettico per eccellenza, ma questo fatto non lo rende necessariamente una cattiva persona. Sei rimasto affascinato dalla incantevole Alicia Winthrop: lei non sembra molto attratta da suo marito, dunque anche questa volta potrebbe essere l'occasione buona per innamorarti.

Obiettivo: risolvere il caso "Villa Amilton", comprendere la verità su Satan's Child e conquistare il cuore della bella Alicia Winthrop.

Abilità:

Quinto senso e mezzo: puoi entrare in scena ogni volta che ci sia un evento paranormale vero o presunto. Sulla base di un confronto di Fortuna, da un lato potrai capire se si tratta di realtà o menzogna e dall'altro smascherarne il mandante in caso si tratti di un evento "reale".

Empatia: dibattito +5 nel convincere una persona vittima di una forte emozione (di qualsiasi genere) a confessarsi con te.



GROUCHO

Tu sei Groucho, assistente e rompiscatole personale di Dylan Dog. Ahimè, la vita è proprio dura per un artista geniale e d'avanguardia come te! Nonostante i tuoi sforzi, non sei riuscito a sfondare nel mondo del cinema, così ti sei ritrovato a fare il domestico di Dylan Dog. Dylan è il tuo migliore amico, ma credi di essere un po' sciupato in questo ruolo e di meritare qualcosa di meglio: non ne puoi più di rispondere alla porta e di fare il té ai clienti di Dylan. E' venuto il momento della riscossa: negli ultimi mesi ti sei dedicato alla composizione di una commedia non-sense, "La Bella addormentata nel chiosco", che costituirà il trampolino di ri-lancio della tua carriera. Si tratta solo di trovare gli attori e di iniziare le prove: quale occasione migliore del soggiorno forzato a Villa Amilton? L'atmosfera che si respira è proprio noiosa, una rappresentazione teatrale è quello che ci vuole, inoltre Alicia sarebbe una principessa perfetta. L'hai capito subito, lei fa gli occhi dolci a Dylan: questa volta non permetterai a Dylan di soffiarti la ragazza ed impedirai in ogni modo che la loro relazione prenda il via. Curiosando in uno sgabuzzino hai trovato degli ottimi costumi di scena: un passamontagna, un paio di jeans, un paio di anfibi... sembrerebbe proprio il vestiario di un serial

killer... scarno ma efficace! Il reverendo Rufus ti osteggia, quest'uomo è privo di Sense of Humor: lo farai impazzire a forza di freddure.

Obiettivo: aiutare Dylan Dog a risolvere il caso (così da dedicare più tempo possibile alla tua opera prima), conquistare Alicia o comunque impedire il flirt con Dylan, convincere gli altri a partecipare alla rappresentazione ed iniziare le prove.

Tratti Caratteriali: schizzato, sempre a raccontare freddure e ad importunare il gentil sesso, completamente fuori di testa!

Abilità:

Grand Guignol: dibattito +5 nel convincere un personaggio a partecipare alla tua commedia dell'assurdo "La bella addormentata nel chiosco", confondendo l'interlocutore con battute e non-sense.

"Groucho, la pistola": puoi entrare in scena ogni volta che venga fatto il tuo nome. Se è Dylan Dog a chiamarti potrai entrare con la sua pistola per lanciargliela (lotta + 3 per Dylan Dog).

Frase tipiche:

Vedi "*Groucho's Freddures*"



JOHNATAN WINTHROPE

Tu sei Jonathan Winthrope, ragioniere impiegato alla "London Bank", nonché marito di Alicia Winthrope e proprietario di Villa Amilton. La tua vita è stata un fallimento; c'è sempre stato qualcuno che ha provato a metterti i piedi in testa: i tuoi genitori, i tuoi compagni di scuola, i professori, il tuo datore di lavoro e adesso anche tua moglie. Così hai deciso di vendicarti di questo schifo di vita: tutto è nato per caso, con la lettura di un libro su satanismo e serial killer. Ti sei avvicinato a Satana e lui ti ha affidato la missione: che scorra il sangue. Ora sei rispettato da tutti, soprattutto da Scotland Yard che ti conosce con il nome di "Satan's Child": hai iniziato con una prostituta e ora sei già alla quota di 20 vittime sacrificali. Satana è proprio contento di te: tu ora sei il cavaliere dell'apocalisse e i fatti di Casa Amilton sono la dimostrazione della tua vicinanza con le forze dell'oscurità. Satana ti ha dato un compito per questa settimana: ucciderli tutti senza risparmiare nessuno! Ti sei accorto che Dylan Dog fa gli occhi dolci a tua moglie e che lei ci sta, ma la vendetta è un piatto che va gustato freddo. Nel frattempo, ti mostrerai un fedele seguace del moralista Rev. Donovan in modo di coprire la tua reale identità.

Obiettivo: ucciderli tutti, secondo i rituali dell'ordine dei Cavalieri dell'Apocalisse. Lascerai per ultimi Dylan Dog e tua Moglie, in modo che la loro morte segua al concepimento dell'Anticristo.

Note: chiedi chiarificazioni al regista prima dell'inizio della rappresentazione!

Tratti caratteriali: mite ed imbranato esteriormente, ma in realtà invasato e assetato di sangue: un serial killer peggio di Manson.

Abilità:

Serial Killer: possibilità di entrare in scena ogniqualvolta un personaggio è solo "on stage"; naturalmente sarai travestito e camuffato nel ruolo del terribile Satan's Child (passamontagna rosso, jeans neri, anfibi, maglietta nera ed il tuo affilatissimo coltello incantato dallo stesso Lucifero). Satans Child sarà interpretato dal regista e inizierà ad agire a partire dal secondo atto.

Agguato: lotta + 3 se attacchi un personaggio in una chiara situazione di sorpresa.



ALICIA WINTHROPE

Tu sei Alicia Winthrope, moglie di Jonathan Winthrope e co-proprietaria di Villa Amilton. Da cinque anni ormai ti nascondi dietro al ruolo di perfetta mogliettina piccolo-borghese di un uomo mite e privo di forza di volontà, com'è tuo marito Jonathan, impiegato modello alla "London Bank". In realtà sei una strega scampata al massacro di Salem, in continua fuga da due nemici mortali: l'inquisizione, che ancora ti dà la caccia, e Satana, che vuole riscuotere il patto che hai stipulato con lui tanti anni fa (pensi che a questo fatto siano da ricollegare gli strani eventi di Villa Amilton). Saresti anche disposta a pagare il tuo conto con il Demonio, ma prima hai una missione da compiere: avere un figlio a cui tramandare la tua conoscenza, come tua madre fece con te. Ma tuo marito non è stato in grado di

accontentarti neanche in questo, così hai preso la decisione di sostituirlo con qualcun altro: e chi meglio di Dylan Dog! Lo farai cadere ai tuoi piedi con una delle tue pozioni e così concepirai il figlio che hai sempre desiderato. Starai alla larga da quell'impiccione di Malcom Reed, da Alan Sullivan (che ti ha costretto a rimanere un'altra settimana in questa casa). Il reverendo Donovan non ti dice niente di buono: secondo te non si tratta di chi vuol far credere di essere, ne sei convinta: per la salvezza tua e di tuo figlio, dovrai scoprire le sue reali intenzioni...

Obiettivo: avere un figlio da Dylan Dog e riabilitare il buon nome delle streghe quando se ne presenta l'occasione (troppi pensano che siano donne brutte e rugose, sempre impegnate a volare sulle scope e lanciare maledizioni con code di topo e zampe di rana). Smascherare Donovan, chiunque egli sia.

Tratti caratteriali: sbadata (rompe tutto quello che tocca), ingenua e terribilmente romantica.

Abilità:

Alchimia: disponibilità di una pozione magica una volta per atto (i cui effetti sono da specificare al regista). Gli effetti della pozione valgono per un atto. Le pozioni non possono avere effetti mortali. Es.: pozione esilarante, pozione d'amore, fialetta puzzolente.

Ingannare: dibattito + 5 nel convincere un singolo personaggio a compiere una determinata azione entro la fine della scena (ex. bere inconsapevolmente una coppa di vino avvelenato).



REV. RUFUS DONOVAN

Tu non sei Rufus Donovan, parroco moralista della piccola città di Laytown, ma bensì un demone alla prima missione di nome Pantagruel, inviato da Satana stesso a sbrigare certi affari per conto suo. Hai facilmente preso il posto e le sembianze di Donovan, che ora riposa in pace e seguendo le direttive del Capo hai mediato la controversia tra Sullivan e i Winthrope, in modo di avere le mani libere per una settimana con certe persone che stanno a cuore alla Dirigenza. Il Principale ha deciso di rilanciare la sua immagine a livello planetario, in modo di attrarre un seguito più cospicuo, cercando di apparire in modo un po' più rispettabile: ora a te tocca curare tutto il lavoro sporco! In primo luogo devi convincere Malcom Reed della reale esistenza del paranormale (spaventandolo a morte se necessario): quell'uomo ridicolizza il Capo tutti i sabati sera con il suo programma. In secondo luogo capire (e punire) chi sta dietro ai fatti di Villa Amilton (la Dirigenza afferma di non esserne responsabile) ma senza che scorra del sangue, o verrebbe meno l'operazione immagine. Sai che Alicia è una strega: il Principale ti ha detto che è venuto il momento di riscuotere il patto. Alla fine della settimana dovrà ritornare "dal Capo" insieme a te. Fai attenzione a Dylan Dog, il tuo amico Xabaras ti ha detto che è un uomo pericoloso. Non sopporti proprio il suo assistente Groucho, le sue battute ti fanno venire l'emicrania.

Obiettivo: portare a termine il compito affidatoti dal Capo senza che nessuno si faccia male.

Tratti caratteriali: austero e moralista in quanto Rufus Donovan, scaltro e diplomatico in quanto Pantagruel.

Abilità:

Creature della notte: disponibilità una volta per atto di una qualsiasi creatura "horror" con punteggio di Fortuna pari al tuo e di 3 in Lotta. Dovrai descrivere al regista il comportamento della creatura. Utilizzabile solo fuori scena. Ogni volta che usi questa abilità, il tuo punteggio in Fortuna scende di un punto permanentemente.

Dialettica: dibattito + 5 nel raggiungere un compromesso con un altro personaggio.



ALAN SULLIVAN

Il tuo è proprio un piano perfetto: hai adescato quei due ingenui dei Winthrope ed attraverso un complesso sistema informatico di immagini virtuali gli hai fatto credere che la casa fosse infestata, poi grazie a quel rompiscatole del reverendo Donovan è venuta la ciliegina sulla torta: niente è meglio di questa settimana di isolamento per reclamizzare Villa Amilton su tutti i giornali! Infatti, in seguito a dei cattivi investimenti ti sei trovato in difficoltà finanziarie e per rimediare hai costruito il tuo piano così da rendere Villa Amilton una meta turistica ambita per gli appassionati di occultismo e paranormale. Ora basta stare attenti: continuerai ad utilizzare le immagini virtuali per una settimana, un po' di paura non ha mai ammazzato nessuno. Hai anche tagliato i fili del telefono per aumentare la suspense. La Karloff è d'accordo con te, per quanto inappetibile esteticamente, è un utile alleata. Se c'è qualcuno da temere è il giornalista Malcom Reed noto per i suoi sensazionali scoop.

Obiettivo: portare a termine il piano senza che nessuno si faccia male.

Tratti caratteriali: subdolo, viscido, arrivista ed avaro.

Abilità:

Realtà Virtuale: una volta per atto hai la possibilità di rappresentare un evento paranormale (ex: un oggetto che si sposta) o un'immagine in realtà virtuale (i cui movimenti e le cui parole dovranno essere specificati sul retro della scheda). L'immagine sarà "credibile" solo se la tua fortuna è più alta di quella del personaggio che in scena ha il maggior punteggio di fortuna. Ma ogni volta che usi questa abilità, il tuo valore di fortuna scende di un punto permanentemente.

Tradimento: una volta per scena, indicatelo segretamente un personaggio al regista, e questi perderà una carta scelta a caso.



MALCOM REED

Tu sei Malcom Reed, giornalista di grido di Channel Four, che conduce una trasmissione di nome "X-Lies" sui trucchi e sulle truffe che si nascondono dietro al paranormale. Sei uno scettico di prima categoria, non credi a niente che non sia scienza e ragione. Hai accettato volentieri l'offerta di partecipare alla soluzione della controversia che riguarda Villa Amilton, per riuscire a fare l'ennesimo scoop. A proposito hai scoperto che negli ultimi mesi Mr. Sullivan ha fatto degli investimenti sbagliati indebitandosi fortemente con alcune banche; non è strano che si indebiti ulteriormente pagando 2000 sterline ad ogni "villeggiante" solo per la rescissione di una casa di scarso valore? Lo seguirai con attenzione da vero seguace dell'informazione: la sua è sicuramente una messinscena e lo inchiederai. Intendi battere sul tempo quell'imbrogliatore di Dylan Dog, che comunque ti potrebbe essere utile ad arrivare alla soluzione del caso e con cui potresti collaborare, se si rivelasse affidabile.

Obiettivo: risolvere il caso con una spiegazione razionale, trovando il responsabile.

Tratti caratteriali: aggressivo, scettico, arrogante.

Abilità:

Intrufolarsi: possibilità di osservare qualsiasi scena di nascosto.

Smascherare: possibilità di trovare i trucchi che si nascondono dietro ai presunti "fenomeni paranormali" se la tua fortuna è più alta di chi ne è l'occulto organizzatore.



OLIVIA KARLOFF

Tu sei Olivia Karloff, cartomante, occultista e pranoterapeuta. In realtà sei una imbrogliatrice che si è guadagnata da vivere fino ad oggi sfruttando la buona fede e l'ingenuità di chi si è rivolto a te per risolvere i suoi problemi. Ma ultimamente gli affari non vanno molto bene, così ti sei messa d'accordo con Alan Sullivan per sostenere e rendere credibile questa pagliacciata. Secondo gli accordi dovrai fingere di sentire strane presenze in questa casa cercando di aumentare la suspense ad ogni occasione propizia: un'idea che ti è venuta è quella di organizzare una seduta spiritica in cui fare finta di entrare in contatto con le "anime in pena" che infestano Villa Amilton (il motivo del loro vagare potrebbe essere il fatto che Villa Amilton è stata costruita sopra un antico cimitero dei Druidi). Certo che il tuo socio è proprio un bell'uomo. Non sarebbe male scappare con lui in un'isola del Pacifico al termine di questa vicenda.

Obiettivo: aiutare Alan Sullivan (e provare a sedurlo con tutta la tua decrepita femminilità), così da poter riscuotere la tua percentuale senza rimetterci la faccia.

Tratti caratteristici: spiritata, eternamente ispirata, finta sorda.

Abilità:

Spiritismo: Fortuna +3 quando metti in scena una qualsiasi forma di contatto con entità "paranormali" (con tanto di fumo che esce dalla bocca e voce alterata) o fingi di essere posseduta (vomitando chiodi e rane). Gli spiriti verranno recitati dal regista in riferimento alla tua descrizione.

Finta sordità: Dibattito +5 per interrompere un confronto fingendoti sorda.
(valori da utilizzare come comparsa: 5,1,6)

COMPARSE*(interpretate dal Regista)*

Hans Durkheim (8, 2, 2)

John Cabott (4, 6, 2)

***Interventi del Regista***

15 Scene, di cui una controllata dal regista (Atto I Scena III) nel caso in cui la Karloff sia un PNG: è necessario, quindi, eliminare il valore "15" da quelli per l'asta delle scene. L'epilogo, diretto dal regista, sarà ambientato a seconda di come si sarà evoluta la vicenda.

Atto I, Scena II: viene trovato il corpo di Hans Durkheim (rito satanico).

Atto I, Scena III: Tutti in scena. Ambientazione: seduta spiritica nel soggiorno, condotta dalla Karloff: spiriti in pena in cerca di pace (truffa organizzata da Sullivan con la complicità della Karloff). Tavolino che balla, uno spirito che esce dalla bocca della Karloff. Alla fine uscirà la presenza cosmica di Jonathan Winthrop sotto forma di cavaliere dell'apocalisse e rivendicherà la morte di Durkheim affermando la sua missione e condannando tutti alla morte. Vento di fronda, le finestre si aprono, la scena si chiude.

Atto II, Scena I: viene trovato il corpo di Cabott (riti satanici).

Atto II, Scena III: Reed riceve la notizia dalla redazione che il noto Serial-Killer Satan's Child ha colpito ancora. La sua ultima vittima è stata uccisa una settimana fa: la decrizione dei riti sacrificali coincide con i particolari degli assassini di Villa Amilton.

Atto III scena II: viene trovato il corpo del notaio John Densmore (riti satanici).

***Groucho's Freddures***

"Sapete perché il pomodoro non riesce a dormire? Perché l'insalata russa."

"Sapete a cosa serve il grano duro? A fare il pane raffermo."

"Le donne vanno pazze per me; l'altra notte una ragazza ha bussato per ore alla mia porta ma io non l'ho lasciata uscire."

"Eh sì, davvero una combinazione, disse una cassaforte incontrando un'altra cassaforte."

"La sai quella dell'astronauta che va su Marte? Quando torna tutti gli chiedono: "Allora c'è vita su Marte", e lui risponde: "Ma un pò il sabato sera."

"La sai quella dello scheletro che va dal medico? Il medico apre la porta, lo vede e fa: "Però potevate venire prima!"

"Lo sapete che per ogni inglese che muore di indigestione ci sono trecentomila indiani che muoiono di fame? Eh, la vita è dura dappertutto!"

"La sai quella del ciclope strabico con cui non si poteva mai parlare a quattrocchi."

"Non mi conoscete, eppure sono famoso, sono certo che conoscete il mio nome: Pinco Pallino!"

"Vivere è sempre stato un rischio, conosco parecchia gente che ci ha rimesso la pelle"

"Potrei anche inghiottire il rospo ma ho paura che sia un principe vittima di un incantesimo"

"Uccide la moglie a cornate, non si conoscono i motivi del delitto"

"E' bello avere un lavoro, ma ciò interferisce con il tempo libero"

"La vittima dice al mostro: "Se mi amassi", il mostro risponde: "No che non ti ammasso"

"Calma, niente violenza, il sangue mi fa impressione, specialmente se è il mio!"

ONSTAGE!

Dylan Dog e la casa dei sospiri

Dylan Dog

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Giardino	Serra	Camera da Letto	Bagno
Soggiorno	Cucina	Corridoio	Salotto
Garage	Sala dei Giochi	Biblioteca	Terrazza

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Dylan Dog, l'indagatore dell'incubo. Hai preso contro voglia il caso "Villa Amilton", il tuo quinto senso e mezzo non ti dice niente di particolare. ma l'offerta di quell'affarista di Alan Sullivan (non lo sopporti proprio quell'uomo) era troppo allettante, soprattutto per il tuo conto in banca sempre più in rosso: 2000 sterline non si rifiutano a cuor leggero! Comunque ora sei qui e cercherai di far fruttare al meglio il tuo tempo, Groucho permettendo, indagando su cosa si cela dietro ai "misteri" di Villa Amilton.

L'ispettore Bloch ti aveva proposto di seguire un'indagine molto interessante, quella del serial killer Satan's Child, un satanista invasato con già venti vittime all'attivo, ma hai dovuto rifiutare... può sembrare strano: da quando sei entrato a Villa Amilton non riesci a smettere di pensare a questo caso. Che il folle assassino sia nascosto proprio in questa casa?

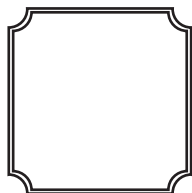
Riguardo ai fatti di Villa Amilton, sembra che Malcom Reed sappia qualcosa di cui tu sei all'oscuro, dunque potrebbe darti qualche dritta. E' vero, Reed è uno scettico per eccellenza, ma questo fatto non lo rende necessariamente una cattiva persona. Sei rimasto affascinato dalla incantevole Alicia Winthrop: lei non sembra molto attratta da suo marito, dunque anche questa volta potrebbe essere l'occasione buona per innamorarti.

Obiettivo: risolvere il caso "Villa Amilton", comprendere la verità su Satan's Child e conquistare il cuore della bella Alicia Winthrop.

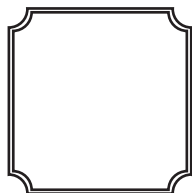
Abilità:

Quinto senso e mezzo: puoi entrare in scena ogni volta che ci sia un evento paranormale vero o presunto. Sulla base di un confronto di Fortuna, da un lato potrai capire se si tratta di realtà o menzogna e dall'altro smascherarne il mandante in caso si tratti di un evento "reale".

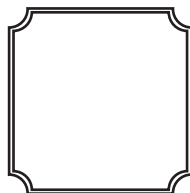
Empatia: dibattito +5 nel convincere una persona vittima di una forte emozione (di qualsiasi genere) a confessarsi con te.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dylan Dog e la casa dei sospiri

Groucho

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Giardino	Serra	Camera da Letto	Bagno
Soggiorno	Cucina	Corridoio	Salotto
Garage	Sala dei Giochi	Biblioteca	Terrazza

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Groucho, assistente e rompiscatole personale di Dylan Dog. Ahimè, la vita è proprio dura per un artista geniale e d'avanguardia come te! Nonostante i tuoi sforzi, non sei riuscito a sfondare nel mondo del cinema, così ti sei ritrovato a fare il domestico di Dylan Dog. Dylan è il tuo migliore amico, ma credi di essere un po' sciupato in questo ruolo e di meritare qualcosa di meglio: non ne puoi più di rispondere alla porta e di fare il té ai clienti di Dylan. E' venuto il momento della riscossa: negli ultimi mesi ti sei dedicato alla composizione di una commedia non-sense, "La Bella addormentata nel chiosco", che costituirà il trampolino di ri-lancio della tua carriera. Si tratta solo di trovare gli attori e di iniziare le prove: quale occasione migliore del soggiorno forzato a Villa Amilton? L'atmosfera che si respira è proprio noiosa, una rappresentazione teatrale è quello che ci vuole, inoltre Alicia sarebbe una principessa perfetta. L'hai capito subito, lei fa gli occhi dolci a Dylan: questa volta non permetterai a Dylan di soffiarti la ragazza ed impedirai in ogni modo che la loro relazione prenda il via. Curiosando in uno sgabuzzino hai trovato degli ottimi costumi di scena: un passamontagna, un paio di jeans, un paio di anfibi... sembrerebbe proprio il vestiario di un serial killer... scarno ma efficace! Il reverendo Rufus ti osteggia, quest'uomo è privo di Sense of Humor: lo farai impazzire a forza di freddure.

Obiettivo: aiutare Dylan Dog a risolvere il caso (così da dedicare più tempo possibile alla tua opera prima), conquistare Alicia o comunque impedire il flirt con Dylan, convincere gli altri a partecipare alla rappresentazione ed iniziare le prove.

Tratti Caratteriali: schizzato, sempre a raccontare freddure e ad importunare il gentil sesso, completamente fuori di testa!

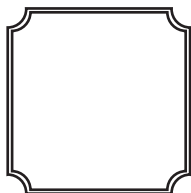
Abilità:

Grand Guignol: dibattito +5 nel convincere un personaggio a partecipare alla tua commedia dell'assurdo "La bella addormentata nel chiosco", confondendo l'interlocutore con battute e non-sense.

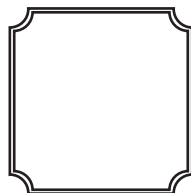
"Groucho, la pistola": puoi entrare in scena ogni volta che venga fatto il tuo nome. Se è Dylan Dog a chiamarti potrai entrare con la sua pistola per lanciargliela (lotta + 3 per Dylan Dog).

Frase tipiche:

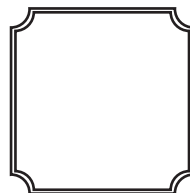
Vedi "Groucho's Freddures"



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dylan Dog e la casa dei sospiri

Jonathan Winthrope

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Giardino	Serra	Camera da Letto	Bagno
Soggiorno	Cucina	Corridoio	Salotto
Garage	Sala dei Giochi	Biblioteca	Terrazza

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Jonathan Winthrope, ragioniere impiegato alla "London Bank", nonché marito di Alicia Winthrope e proprietario di Villa Amilton. La tua vita è stata un fallimento; c'è sempre stato qualcuno che ha provato a metterti i piedi in testa: i tuoi genitori, i tuoi compagni di scuola, i professori, il tuo datore di lavoro e adesso anche tua moglie. Così hai deciso di vendicarti di questo schifo di vita: tutto è nato per caso, con la lettura di un libro su satanismo e serial killer. Ti sei avvicinato a Satana e lui ti ha affidato la missione: che scorra il sangue. Ora sei rispettato da tutti, soprattutto da Scotland Yard che ti conosce con il nome di "Satan's Child": hai iniziato con una prostituta e ora sei già alla quota di 20 vittime sacrificali. Satana è proprio contento di te: tu ora sei il cavaliere dell'apocalisse e i fatti di Casa Amilton sono la dimostrazione della tua vicinanza con le forze dell'oscurità. Satana ti ha dato un compito per questa settimana: ucciderli tutti senza risparmiare nessuno! Ti sei accorto che Dylan Dog fa gli occhi dolci a tua moglie e che lei ci sta, ma la vendetta è un piatto che va gustato freddo. Nel frattempo, ti mostrerai un fedele seguace del moralista Rev. Donovan in modo di coprire la tua reale identità.

Obiettivo: ucciderli tutti, secondo i rituali dell'ordine dei Cavalieri dell'Apocalisse. Lascerai per ultimi Dylan Dog e tua Moglie, in modo che la loro morte segua al concepimento dell'Anticristo.

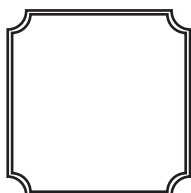
Note: chiedi chiarificazioni al regista prima dell'inizio della rappresentazione!

Tratti caratteriali: mite ed imbranato esteriormente, ma in realtà invasato e assetato di sangue: un serial killer peggio di Manson.

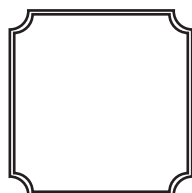
Abilità:

Serial Killer: possibilità di entrare in scena ogniqualvolta un personaggio è solo "on stage"; naturalmente sarai travestito e camuffato nel ruolo del terribile Satan's Child (passamontagna rosso, jeans neri, anfi, maglietta nera ed il tuo affilatissimo coltello incantato dallo stesso Lucifero). Satans Child sarà interpretato dal regista e inizierà ad agire a partire dal secondo atto.

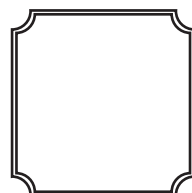
Agguato: lotta + 3 se attacchi un personaggio in una chiara situazione di sorpresa.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dylan Dog e la casa dei sospiri

Alicia Winthrope

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Giardino	Serra	Camera da Letto	Bagno
Soggiorno	Cucina	Corridoio	Salotto
Garage	Sala dei Giochi	Biblioteca	Terrazza

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Alicia Winthrope, moglie di Jonathan Winthrope e co-proprietaria di Villa Amilton. Da cinque anni ormai ti nascondi dietro al ruolo di perfetta mogliettina piccolo-borghese di un uomo mite e privo di forza di volontà, com'è tuo marito Jonathan, impiegato modello alla "London Bank". In realtà sei una strega scampata al massacro di Salem, in continua fuga da due nemici mortali: l'inquisizione, che ancora ti dà la caccia, e Satana, che vuole riscuotere il patto che hai stipulato con lui tanti anni fa (pensi che a questo fatto siano da ricollegare gli strani eventi di Villa Amilton). Saresti anche disposta a pagare il tuo conto con il Demonio, ma prima hai una missione da compiere: avere un figlio a cui tramandare la tua conoscenza, come tua madre fece con te. Ma tuo marito non è stato in grado di accontentarti neanche in questo, così hai preso la decisione di sostituirlo con qualcun altro: e chi meglio di Dylan Dog! Lo farai cadere ai tuoi piedi con una delle tue pozioni e così concepirai il figlio che hai sempre desiderato. Starai alla larga da quell'impiccione di Malcom Reed, da Alan Sullivan (che ti ha costretto a rimanere un'altra settimana in questa casa). Il reverendo Donovan non ti dice niente di buono: secondo te non si tratta di chi vuol far credere di essere, ne sei convinta: per la salvezza tua e di tuo figlio, dovrai scoprire le sue reali intenzioni...

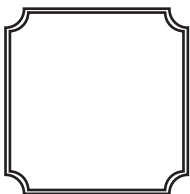
Obiettivo: avere un figlio da Dylan Dog e riabilitare il buon nome delle streghe quando se ne presenta l'occasione (troppi pensano che siano donne brutte e rugose, sempre impegnate a volare sulle scope e lanciare maledizioni con code di topo e zampe di rana). Smascherare Donovan, chiunque egli sia.

Tratti caratteriali: sbadata (rompe tutto quello che tocca), ingenua e terribilmente romantica.

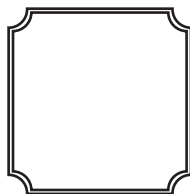
Abilità:

Alchimia: disponibilità di una pozione magica una volta per atto (i cui effetti sono da specificare al regista). Gli effetti della pozione valgono per un atto. Le pozioni non possono avere effetti mortali. Es.: pozione esilarante, pozione d'amore, fialetta puzzolente.

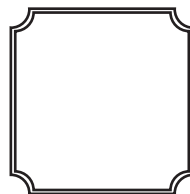
Ingannare: dibattito + 5 nel convincere un singolo personaggio a compiere una determinata azione entro la fine della scena (ex. bere inconsapevolmente una coppa di vino avvelenato).



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dylan Dog e la casa dei sospiri

Rufus Donovan

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Giardino	Serra	Camera da Letto	Bagno
Soggiorno	Cucina	Corridoio	Salotto
Garage	Sala dei Giochi	Biblioteca	Terrazza

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu non sei Rufus Donovan, parroco moralista della piccola città di Laytown, ma bensì un demone alla prima missione di nome Pantagruel, inviato da Satana stesso a sbrigare certi affari per conto suo. Hai facilmente preso il posto e le sembianze di Donovan, che ora riposa in pace e seguendo le direttive del Capo hai mediato la controversia tra Sullivan e i Winthrope, in modo di avere le mani libere per una settimana con certe persone che stanno a cuore alla Dirigenza. Il Principale ha deciso di rilanciare la sua immagine a livello planetario, in modo di attrarre un seguito più cospicuo, cercando di apparire in modo un po' più rispettabile: ora a te tocca curare tutto il lavoro sporco! In primo luogo devi convincere Malcom Reed della reale esistenza del paranormale (spaventandolo a morte se necessario): quell'uomo ridicolizza il Capo tutti i sabati sera con il suo programma. In secondo luogo capire (e punire) chi sta dietro ai fatti di Villa Amilton (la Dirigenza afferma di non esserne responsabile) ma senza che scorra del sangue, o verrebbe meno l'operazione immagine. Sai che Alicia è una strega: il Principale ti ha detto che è venuto il momento di riscuotere il patto. Alla fine della settimana dovrà ritornare "dal Capo" insieme a te. Fai attenzione a Dylan Dog, il tuo amico Xabaras ti ha detto che è un uomo pericoloso. Non sopporti proprio il suo assistente Groucho, le sue battute ti fanno venire l'emicrania.

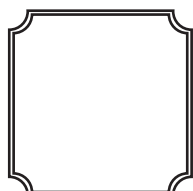
Obiettivo: portare a termine il compito affidatoti dal Capo senza che nessuno si faccia male.

Tratti caratteriali: austero e moralista in quanto Rufus Donovan, scaltro e diplomatico in quanto Pantagruel.

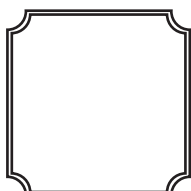
Abilità:

Creature della notte: disponibilità una volta per atto di una qualsiasi creatura "horror" con punteggio di Fortuna pari al tuo e di 3 in Lotta. Dovrai descrivere al regista il comportamento della creatura. Utilizzabile solo fuori scena. Ogni volta che usi questa abilità, il tuo punteggio in Fortuna scende di un punto permanentemente.

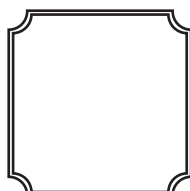
Dialettica: dibattito + 5 nel raggiungere un compromesso con un altro personaggio.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ONSTAGE!

Dylan Dog e la casa dei sospiri

Alan Sullivan

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Giardino	Serra	Camera da Letto	Bagno
Soggiorno	Cucina	Corridoio	Salotto
Garage	Sala dei Giochi	Biblioteca	Terrazza

INFORMAZIONI RISERVATE

Il tuo è proprio un piano perfetto: hai adescato quei due ingenui dei Winthrope ed attraverso un complesso sistema informatico di immagini virtuali gli hai fatto credere che la casa fosse infestata, poi grazie a quel rompiscatole del reverendo Donovan è venuta la ciliegina sulla torta: niente è meglio di questa settimana di isolamento per reclamizzare Villa Amilton su tutti i giornali! Infatti, in seguito a dei cattivi investimenti ti sei trovato in difficoltà finanziarie e per rimediare hai costruito il tuo piano così da rendere Villa Amilton una meta turistica ambita per gli appassionati di occultismo e paranormale. Ora basta stare attenti: continuerai ad utilizzare le immagini virtuali per una settimana, un po' di paura non ha mai ammazzato nessuno. Hai anche tagliato i fili del telefono per aumentare la suspense. La Karloff è d'accordo con te, per quanto inappetibile esteticamente, è un utile alleata. Se c'è qualcuno da temere è il giornalista Malcom Reed noto per i suoi sensazionali scoop.

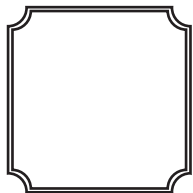
Obiettivo: portare a termine il piano senza che nessuno si faccia male.

Tratti caratteriali: subdolo, viscido, arrivista ed avaro.

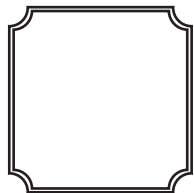
Abilità:

Realtà Virtuale: una volta per atto hai la possibilità di rappresentare un evento paranormale (ex: un oggetto che si sposta) o un'immagine in realtà virtuale (i cui movimenti e le cui parole dovranno essere specificati sul retro della scheda). L'immagine sarà "credibile" solo se la tua fortuna è più alta di quella del personaggio che in scena ha il maggior punteggio di fortuna. Ma ogni volta che usi questa abilità, il tuo valore di fortuna scende di un punto permanentemente.

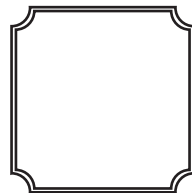
Tradimento: una volta per scena, indicate segretamente un personaggio al regista, e questi perderà una carta scelta a caso.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE!

Dylan Dog e la casa dei sospiri

Malcom Reed

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Giardino	Serra	Camera da Letto	Bagno
Soggiorno	Cucina	Corridoio	Salotto
Garage	Sala dei Giochi	Biblioteca	Terrazza

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Malcom Reed, giornalista di grido di Channel Four, che conduce una trasmissione di nome "X-Lies" sui trucchi e sulle truffe che si nascondono dietro al paranormale. Sei uno scettico di prima categoria, non credi a niente che non sia scienza e ragione. Hai accettato volentieri l'offerta di partecipare alla soluzione della controversia che riguarda Villa Amilton, per riuscire a fare l'ennesimo scoop. A proposito hai scoperto che negli ultimi mesi Mr. Sullivan ha fatto degli investimenti sbagliati indebitandosi fortemente con alcune banche; non è strano che si indebiti ulteriormente pagando 2000 sterline ad ogni "villeggiante" solo per la rescissione di una casa di scarso valore? Lo seguirai con attenzione da vero seguigio dell'informazione: la sua è sicuramente una messinscena e lo inchiederai. Intendi battere sul tempo quell'imbroglione di Dylan Dog, che comunque ti potrebbe essere utile ad arrivare alla soluzione del caso e con cui potresti collaborare, se si rivelasse affidabile.

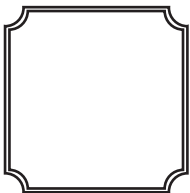
Obiettivo: risolvere il caso con una spiegazione razionale, trovando il responsabile.

Tratti caratteriali: aggressivo, scettico, arrogante.

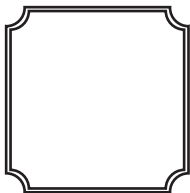
Abilità:

Intrufolarsi: possibilità di osservare qualsiasi scena di nascosto.

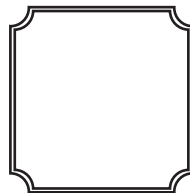
Smascherare: possibilità di trovare i trucchi che si nascondono dietro ai presunti "fenomeni paranormali" se la tua fortuna è più alta di chi ne è l'occulto organizzatore.



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

ONSTAGE!

Dylan Dog e la casa dei sospiri

Olivia Karloff

Interpretato da:

SCENOGRAFIE CONSIGLIATE

Giardino	Serra	Camera da Letto	Bagno
Soggiorno	Cucina	Corridoio	Salotto
Garage	Sala dei Giochi	Biblioteca	Terrazza

INFORMAZIONI RISERVATE

Tu sei Olivia Karloff, cartomante, occultista e pranoterapeuta. In realtà sei una imbrogliona che si è guadagnata da vivere fino ad oggi sfruttando la buonafede e l'ingenuità di chi si è rivolto a te per risolvere i suoi problemi. Ma ultimamente gli affari non vanno molto bene, così ti sei messa d'accordo con Alan Sullivan per sostenere e rendere credibile questa pagliacciata. Secondo gli accordi dovrai fingere di sentire strane presenze in questa casa cercando di aumentare la suspense ad ogni occasione propizia: un'idea che ti è venuta è quella di organizzare una seduta spiritica in cui fare finta di entrare in contatto con le "anime in pena" che infestano Villa Amilton (il motivo del loro vagare potrebbe essere il fatto che Villa Amilton è stata costruita sopra un antico cimitero dei Druidi). Certo che il tuo socio è proprio un bell'uomo. Non sarebbe male scappare con lui in un'isola del pacifico al termine di questa vicenda.

Obiettivo: aiutare Alan Sullivan (e provare a sedurlo con tutta la tua decrepita femminilità), così da poter riscuotere la tua percentuale senza rimetterci la faccia.

Tratti caratteristici: spiritata, eternamente ispirata, finta sorda.

Abilità:

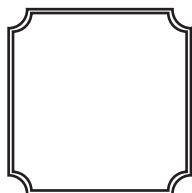
Spiritismo: Fortuna +3 quando metti in scena una qualsiasi forma di contatto con entità "paranormali" (con tanto di fumo che esce dalla bocca e voce alterata) o fingi di essere posseduta (vomitando chiodi e rane). Gli spiriti verranno recitati dal regista in riferimento alla tua descrizione.

Finta sordità: Dibattito +5 per interrompere un confronto fingendoti sorda.

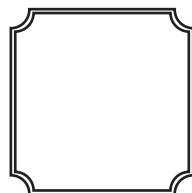
(valori da utilizzare come comparsa: 5,1,6)



LOTTA



DIBATTITO



FORTUNA

FERITE

Leggere

Gravi

Mortali

ASTA PER IL CONTROLLO DELLE SCENE

ATTO I

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO II

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO III

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO IV

Scena I

Scena II

Scena III

ATTO V

Scena I

Scena II

Scena III

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

ONSTAGE! SCHEDA DEL REGISTA

Dylan Dog e la casa dei sospiri

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Dylan Dog

Quinto senso e mezzo: puoi entrare in scena ogni volta che ci sia un evento paranormale vero o presunto. Sulla base di un confronto di Fortuna, da un lato potrai capire se si tratta di realtà o menzogna e dall'altro smascherarne il mandante in caso si tratti di un evento "reale".
Empatia: dibattito +5 nel convincere una persona vittima di una forte emozione (di qualsiasi genere) a confessarsi con te.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Groucho

Grand Guignol: dibattito +5 nel convincere un personaggio a partecipare alla tua commedia dell'assurdo "La bella addormentata nel chiosco", confondendo l'interlocutore con battute e non-sense. "*Groucho, la pistola*": puoi entrare in scena ogni volta che venga fatto il tuo nome. Se è Dylan Dog a chiamarti potrai entrare con la sua pistola per lanciargliela (lotta + 3 per Dylan Dog).

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Jonathan Winthrop

Serial Killer: possibilità di entrare in scena ogniqualvolta un personaggio è solo "on stage"; naturalmente sarai travestito e camuffato nel ruolo del terribile Satan's Child (passamontagna rosso, jeans neri, anfi, maglietta nera ed il tuo affilatissimo coltello incantato dallo stesso Lucifero). Satans Child sarà interpretato dal regista e inizierà ad agire a partire dal secondo atto. *Agguato*: lotta + 3 se attacchi un personaggio in una chiara situazione di sorpresa.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Alicia Winthrop

Alchimia: disponibilità di una pozione magica una volta per atto (i cui effetti sono da specificare al regista). Gli effetti della pozione valgono per un atto. Le pozioni non possono avere effetti mortali. Es.: pozione esilarante, pozione d'amore, fialetta puzzolente. *Ingannare*: dibattito + 5 nel convincere un singolo personaggio a compiere una determinata azione entro la fine della scena (ex. bere inconsapevolmente una coppa di vino avvelenato).

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Rufus Donovan

Creature della notte: disponibilità una volta per atto di una qualsiasi creatura "horror" con punteggio di Fortuna pari al tuo e di 3 in Lotta. Dovrai descrivere al regista il comportamento della creatura. Utilizzabile solo fuori scena. Ogni volta che usi questa abilità, il tuo punteggio in Fortuna scende di un punto permanentemente. *Dialettica*: dibattito + 5 nel raggiungere un compromesso con un altro personaggio.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Alan Sullivan

Realtà Virtuale: una volta per atto hai la possibilità di rappresentare un evento paranormale (ex: un oggetto che si sposta) o un'immagine in realtà virtuale (i cui movimenti e le cui parole dovranno essere specificati sul retro della scheda). Vedi scheda per i dettagli. *Tradimento*: una volta per scena, indicatelo segretamente un personaggio al regista, e questi perderà una carta scelta a caso.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Malcom Reed

Intrufolarsi: possibilità di osservare qualsiasi scena di nascosto.
Smascherare: possibilità di trovare i trucchi che si nascondono dietro ai presunti "fenomeni paranormali" se la tua fortuna è più alta di chi ne è l'occulto organizzatore.

NOME DEL PERSONAGGIO LOTTA DIB. FORT. NOTE

Olivia Karloff

Spiritismo: Fortuna +3 quando metti in scena una qualsiasi forma di contatto con entità "paranormali" (con tanto di fumo che esce dalla bocca e voce alterata) o fingi di essere posseduta (vomitando chiodi e rane).
Finta sordità: Dibattito +5 per interrompere un confronto fingendoti sorda. (valori da utilizzare come comparsa: 5,1,6)

Dylan Dog

Groucho

Dylan Dog

Groucho

*Mr. Jonathan
Winthrop*

*Ms. Alicia
Winthrop*

*Mr. Jonathan
Winthrop*

*Ms. Alicia
Winthrop*

*Reverendo
Rufus Donovan*

Alan Sullivan

*Reverendo
Rufus Donovan*

Alan Sullivan

Malcom Reed

Mrs. Olivia Karloff

Malcom Reed

Mrs. Olivia Karloff



Federico Valeri 1999
www.brigata.it

*Questo documento è rilasciato sotto licenza Creative Commons
Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>*

On Stage! Il gioco dell'attore - © L. Giuliano 1993 DaS Production 1995
On Stage! è un marchio registrato di proprietà di L. Giuliano



l'Allegra Brigata
www.brigata.it